

# LAUTer Hexerei



**Ein Spiel für  
das Üben von Lauten**

**für 2 bis 4 Spieler ab 4 Jahren**

**Spieldauer:  
ca. 15 bis 20 Minuten**

**Konzeption und Illustration:  
Claudia Stöckl**

# Spielmaterial

## Basisausstattung:

- Spielanleitung
- Spielplan „Hexenküche“ mit Ausstanzung für die Einlegetafel
- vier Hexenspielfiguren in vier Farben
- eine Spielfigur: Kleine Maus
- ein 3er-Würfel
- 60 Plättchen in vier Farben (je 15)
- ein Hexenkessel



Das zur Spieldurchführung notwendige **Zusatzmaterial** wird für verschiedene Laute angeboten und umfasst jeweils:

- eine Einlegetafel
- einen Kartensatz, bestehend aus 32 Bildkarten und 20 Hexenkarten

Dieses Zusatzmaterial ist nicht in der Basisausstattung enthalten. Für Ihre Bestellung finden Sie alle verfügbaren Zusatzmaterialien in unserem Internetshop

# Spielidee

In der Hexenküche geht so manches schief.  
Die Hexe hat das Rezept für die Hexensuppe vergessen  
und der Rabe hat die Zutaten geklaut.  
Wir helfen der Hexe beim Kochen, indem wir ihr  
die Zutaten nennen oder freche Hexensprüche sagen.

*Das Hexenspiel enthält vier Spiele, die sich in ihrem Aufbau an dem schrittweisen Vorgehen der Therapie von Aussprachestörungen mit phonetischem Schwerpunkt orientieren:*

## **Logopädische Ziele**

Festigung des isolierten Lautes

Festigung des Lautes auf Silbenebene

Festigung des Lautes auf Wortebene im An-, In- und Auslaut oder in Konsonantenverbindungen

Festigung des Lautes auf Wortebene (alle Lautpositionen einschl. Konsonantenverbindungen)

Automatisierung des Lautes im Satz  
(in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden)

Anwendung des Lautes in der gelenkten Rede

## **Spielvorschläge:**

Spiel 1

Spiel 1

Spiel 2

Spiel 3.a

Spiel 3.b

Spiel 4



*Am Ende der Spielanleitung  
befinden sich weitere Erläuterungen.*

# Spiel 1 Festigung auf Laut- und Silbenebene

## Material und Spielvorbereitung:

Die **Einlegetafel** für den gewünschten Ziellaut wird in das **Spielbrett** eingepasst. Der **Hexenkessel** wird auf den Hexenofen des Spielplanes gestellt. Jeder Spieler wählt eine **Spielfigur**, die er auf das Feld „Besenkammer“ stellt, und **10 Plättchen** (Zutaten) einer Farbe. Der **3er-Würfel** und die **kleine Maus** liegen bereit.

## Spielablauf:

Reihum wird nun gewürfelt. Würfelt man z. B. eine 3, so spricht man dreimal den vorher vereinbarten „Hexenspruch“ (den gewählten Laut oder die gewählte Silbe, z.B. „sa-sa-sa“) und zieht dann seine Spielfigur um die entsprechende Anzahl im Uhrzeigersinn weiter.

**Hexenkesselfeld:** Gelangt man auf einen Kessel, benennt man einen Gegenstand oder eine Zutat, die man in der Hexenküche entdecken kann. Dafür darf man dann eine seiner Zutaten in den Hexenkessel werfen.

*Anmerkung:* Hier kann die Therapeutin „Corrective Feedback“ einsetzen, sobald das Kind einen Begriff mit dem Ziellaut nennt, den es in der Hexenküche entdeckt. Das korrekte Benennen wird auf dieser Ebene noch nicht verlangt.



## Katzenfeld:

Gelangt man auf das Katzenfeld, schnappt sich die Katz' die kleine Maus. Dazu versteckt der Spieler die kleine Maus in einer Hand und hält dann beide Hände zur Faust geschlossen seinem Mitspieler entgegen. Tippt dieser auf die richtige Hand und zaubert somit die kleine Maus wieder herbei, darf der Gegenspieler ein Plättchen in den Topf werfen. Tippt der Gegenspieler auf die leere Hand, darf man selber ein Plättchen abgeben.

## Spielende:

Wer zuerst alle seine Zutaten (Plättchen) im Hexenkessel hat, ist Sieger des Spieles.

# Spiel 2 Festigung auf Wortebene nach Lautposition

## Material und Spielvorbereitung:

Die **Einlegetafel** für den gewünschten Laut wird in das **Spielbrett** eingepasst. Die **Bildkarten** werden je nach zu übender Lautposition (An-, In-, Auslaut oder Konsonantenverbindungen) vorsortiert. Die ausgewählten Karten werden als verdeckter Stapel neben das Spielbrett gelegt. Jeder Spieler wählt dann eine **Spielfigur** und stellt sie auf das Feld „Besenkammer“. Der **3er-Würfel** und **die kleine Maus** liegen bereit.

## Spielablauf:

Es wird reihum gewürfelt. Dabei entscheidet der Würfel, wie weit man mit der Spielfigur im Uhrzeigersinn vorwärts ziehen darf.



**Hexenkesselfeld:** Gelangt ein Spieler auf einen Kessel, zieht er eine Karte und benennt das dargestellte Wort. Dann darf er entsprechend der auf der Karte angegebenen Punktzahl weiterziehen. Die Karte wird neben dem Stapel abgelegt. Sind alle Karten aufgebraucht, werden sie erneut gemischt und wieder verwendet.

**Katzenfeld:** Gelangt man auf das Katzenfeld, schnappt sich die Katz' die kleine Maus. Dazu versteckt der Spieler die kleine Maus in einer Hand und hält dann beide Hände zur Faust geschlossen seinem Mitspieler entgegen. Nun kommt es darauf an: Tippt der Mitspieler auf die leere Hand, darf der Spieler ein Feld vorrücken. Er muss aber ein Feld zurück, wenn der Mitspieler auf die andere Hand tippt und damit die kleine Maus wieder herbei zaubert.

**Spielende:** Der Spieler, der zuerst wieder in der Besenkammer eintrifft bzw. darüber hinweg zieht, ist Sieger.



# Spiel 3

Festigung auf Wortebene  
und Automatisierung im Satz



## Material und Spielvorbereitung:

Die **Einlegetafel** für den gewünschten Ziellaut wird in das **Spielbrett** eingepasst. Die **32 Bildkarten** werden als verdeckter Stapel neben das Spielbrett gelegt. Jeder Spieler wählt eine **Spielfigur**, die er auf das Feld „Besenkammer“ stellt. **Die kleine Maus** liegt bereit. Der Würfel wird bei diesem Spiel nicht gebraucht.

## Spielablauf:

Reihum wird eine Karte gezogen. Je nach Übungsebene wird:

- die Karte benannt und die angegebene Punktzahl weitergezogen oder
- der Begriff auf der Karte im vorgegebenen Satz artikuliert und um die angegebene Punktzahl weitergezogen.

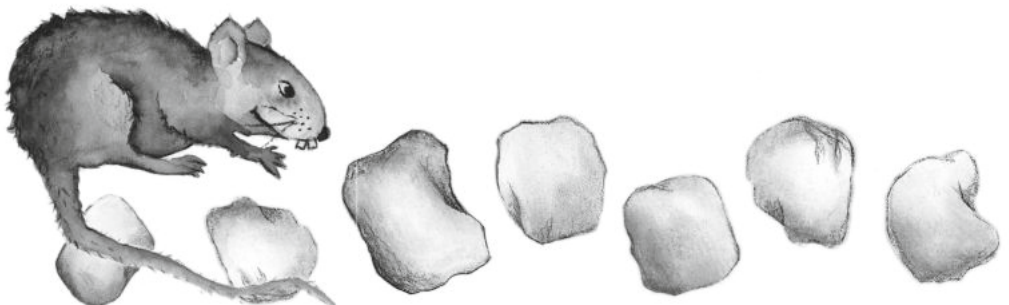
(Drei Satzmustervorschläge: siehe Karte „Bildkarten und Sätze“.)

Bsp. für den Laut /k/: „Die Hexe Kiki Knabbernase kauft Kirschen“.

**Hexenkesselfeld:** Gelangt ein Spieler auf einen Kessel, zieht er erneut eine Karte, benennt das Bild bzw. spricht den Satz und darf entsprechend der angegebenen Punktzahl weiterziehen.

**Katzenfeld:** siehe Spiel 2

**Spielende:** Der Spieler, der zuerst wieder in der Besenkammer eintrifft bzw. darüber hinweg zieht, hat gewonnen.



## Material und Spielvorbereitung:

Die **Einlegetafel** für den gewünschten Ziellaut wird in das **Spielbrett** eingepasst. Die **32 Bildkarten** sowie die **20 Hexenkarten** werden jeweils als verdeckter Stapel neben das Spielbrett gelegt. Jeder Spieler wählt eine **Spielfigur**, die er auf das Feld „Besenkammer“ stellt. **Die kleine Maus** liegt bereit.

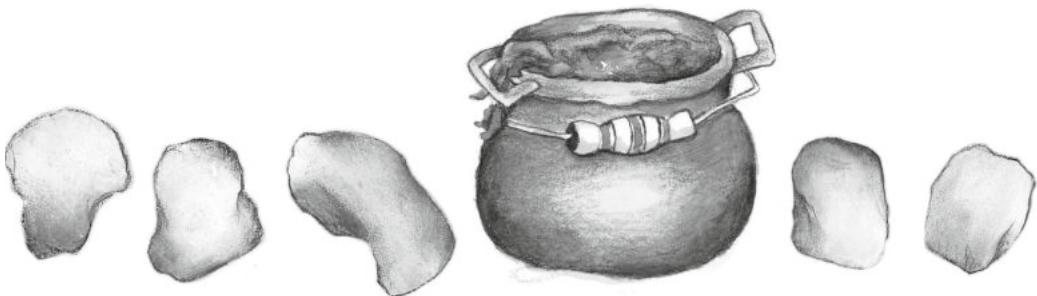
## Spielablauf:

Reihum wird nun eine **Bildkarte** gezogen. Dazu wird ein freier Satz formuliert oder ein festes Satzmuster verwendet (*drei Satzmustervorschläge: siehe Karte „Bildkarten und Sätze“*). Nach erfolgter Artikulation darf man um die angegebene Punktzahl vorwärts ziehen.

**Hexenkesselfeld:** Gelangt man auf einen Kessel, zieht man eine **Hexenkarte**, versucht die beschriebene Aufgabe zu lösen und darf dann die auf der Hexenkarte angegebene Punktzahl vorrücken.

**Katzenfeld:** siehe Spiel 2

**Spielende:** *Der Spieler, der zuerst wieder in der Besenkammer eintrifft bzw. darüber hinwegzieht, ist Sieger.*



# Erläuterungen

Die hier beschriebenen Spiele und das Spielmaterial bieten sehr viel Freiraum für eigene Spielvariationen oder weitere Zielsetzungen in der Sprachtherapie. Der Phantasie des Therapeuten sind keine Grenzen gesetzt.

Grundsätzlich ist es wichtig, den Kindern zu erklären, dass man nicht alles essen kann, was eine Hexe in ihren Suppentopf wirft, z. B. Nagellack oder Federn. Dazu bietet sich ein Sortierspiel an, das man vor dem eigentlichen Artikulationsspiel durchführen kann. Man sortiert die Bildkarten mit dem Kind nach (für uns) „Essbarem“ und „Nicht-Essbarem“.

*Für den Laut /s/ gilt:* Um ausreichend Material für den häufiger auftretenden Sigmatismus und seine Erscheinungsformen anzubieten, gibt es für diesen Laut und seine Lautverbindungen je ein Zusatzmaterial für

- einfache Vokalverbindungen und
- /s/ in Konsonantenverbindungen und Konsonantenclustern.

Diese Aufteilung bietet eine breitgefächerte Materialauswahl, ermöglicht ein intensiveres Üben und eine freie Gestaltung des Therapieaufbaus.

Der **Kartensatz /r/** enthält vier Bildkärtchen mit /r/ im Auslaut: *Messer, Käfer, Sanduhr und Wecker*. Diese wurden für jene Regionen hinzugefügt, in denen der Laut /r/ im Auslaut nicht vokalisiert wird. Zusätzlich können dann für reine Auslautübungen die Karten *Saurier, Regenwasser, Rohr* und *Marienkäfer* hinzugenommen werden.



**ProLog**